

*На правах рукописи*

Полухина Валентина Владимировна

ИГРОВОЙ ФРАЗЕОЛОГИЧЕСКИЙ ДИСКУРС  
МОЛОДЕЖНОГО ЖАРГОНА  
(ПО ДАННЫМ СЛОВАРЕЙ  
МОЛОДЕЖНОГО ЖАРГОНА РУССКОГО ЯЗЫКА).

10.02.01. – русский язык

АВТОРЕФЕРАТ  
диссертации на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Екатеринбург – 2008

Работа выполнена в ГОУ ВПО  
«Уральский государственный педагогический университет»

**Научный  
руководитель:** доктор филологических наук, профессор  
**Гридина Татьяна Александровна**

**Официальные  
оппоненты:** доктор филологических наук, профессор  
**Кусова Маргарита Львовна**

кандидат филологических наук, доцент  
**Шарафутдинов Джаилиль Рафаилович**

**Ведущая  
организация:** ГОУ ВПО «Омский государственный  
педагогический университет»

Защита состоится «14» ноября 2008 года в 14.00 на заседании диссертационного совета Д 212.283.02 при ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет» по адресу: 620017, г. Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26, ауд. 316.

С диссертацией можно ознакомиться в диссертационном зале научной библиотеки Уральского государственного педагогического университета.

Автореферат разослан «14» октября 2008 г.

Ученый секретарь  
диссертационного совета

Пирогов Н. А.

## Общая характеристика работы

Реферируемая диссертационная работа посвящена изучению особенностей современного молодежного жаргона в свете лингвокреативной деятельности его носителей, активно «эксплуатирующих» технику языковой игры при создании специфических единиц (в том числе *фразеологических*) в опоре на корпоративную культуру нон-стандарта. Рассмотрению подвергаются фразеологические единицы (ФЕ) молодежного жаргона (МЖ), обыгрывающие в профанирующем (комическом) ключе культурные стереотипы, каноны, отраженные единицами традиционного фразеологического фонда языка, а также использующие возможности нового смыслового наполнения фразеологических моделей (ср., например, игровые ФЕ типа *только за киллером посылать, дириж с ксилитом, файл переполнен, как два байта переслать, расчехлить лапшешет* и др.).

**Актуальность** обращения к заявленной проблеме определяется рядом обстоятельств, связанных с развитием научной парадигмы лингвистических исследований и особенностями современной языковой ситуации:

1. «Антропоцентрический взрыв», который переживает в настоящее время языкознание в нашей стране, ставит во главу угла не столько описание языковой системы, сколько изучение «языковой личности, владеющей этой системой» [Караулов 1987; Арутюнова 1988, 1999; Кубрякова 1991, 1994; Гридина 1996, 2008; Земская 1996; Седов 2004 и др.]. Это предполагает описание разных форм дискурсивной деятельности говорящих (коммуникативной компетенции языковой личности), проявляющейся в разных регистрах речевого общения. Одним из таких речевых «регистров» является МЖ, «пользователь» которого «подчиняется» законам корпоративной группы, намеренно противопоставляющей свое речевое поведение нормативным канонам литературного языка.

2. Обострение интереса к проявлениям творческой функции языка, стимулированное его демократизацией и преднамеренной «деканонизацией» в современных условиях речевого общения (официального и неофициального), дало мощный толчок к изучению языковой игры (ЯИ) как яркой приметы «языкового вкуса эпохи» [Костомаров 1999]. При наличии разных подходов к интерпретации механизмов, объяснению психологической, социальной, эстетической, философской и лингвистической природы этого сложного феномена почти все существующие в отечественной традиции концепции ЯИ в той или иной степени ориентированы на выделение функциональной направленности ее креативных стратегий [Арутюнова 1987, 1999; Береговская 1999; Гридина 1996, 2008; Земская 1981; Норман 1987, 1994, 2006; Санников 1999, 2003 и др.]. Одной из таких стратегий является «*паремиологическое* сопротивление» (термин В.М. Мокиенко) языковому стандарту, проявляющееся в игровом обновлении фразеологического состава языка (см., например, жанр «антипословиц», фиксируемый в специальных словарях [Вальтер, Мокиенко 2006]). Фразеология МЖ, создание которой происходит преимущественно на основе механизмов ЯИ, представляет в этом отношении значительный интерес.

3. Развитие когнитивной лингвистики стимулирует интерес к выявлению «игровой» сущности ФЕ молодежного жаргона с учетом тех культурно обусловленных пропозиций, которые лежат в основе их образной семантики. Значительно то, что сам механизм фразеобразования уподобляется некоторыми исследователями языковой игре (см. [Санников 1998]).

4. Изучение социальной дифференциации и форм существования языка [РРР 1973, 1981, 1983; СРЯ 2003; Крысин 2004] в его современном состоянии (в рамках социолингвистических исследований) нуждается в объективной оценке существования МЖ как особого «игрового подязыка», обслуживающего номинативные и коммуникативные потребности не только молодежи, но и представителей других возрастных групп и разных социальных страт в сфере неофициального общения. Фразеологические единицы МЖ в силу их устойчивости и соответственно широкой «транслируемости» (воспроизводимости не только в рамках породившей их среды, но и за ее пределами) заслуживают специального рассмотрения.

5. Ярко выраженная интенция к ЯИ в речи носителей МЖ «обнажает» не сдерживаемые литературной нормой процессы функционирования вербальных единиц (в том числе фразеологических): здесь они доступны непосредственному наблюдению и могут быть прослежены в динамике. Фразеологическая игра в МЖ, следовательно, нуждается в описании и как элемент развития современной языковой ситуации в целом, и как самостоятельный феномен, проливающий свет на природу лингвокреативных механизмов фразеообразования.

**Объектом** данного диссертационного исследования является игровой фразеологический дискурс современного молодежного жаргона.

**Предмет** исследования – лингвокреативная техника фразеологической игры как форма выражения ценностных установок носителей молодежного жаргона в современном социуме.

**Цель исследования** – выявление видов игровых фразеологизмов молодежного жаргона и описание их ассоциативного контекста с учетом лингвокогнитивного базиса и социокультурных проекций. Для достижения указанной цели в работе ставятся следующие **задачи**:

1) определить понятие фразеологической игры и игрового фразеологизма применительно к сфере молодежного жаргона;

2) создать типологию игровых фразеологизмов с учетом лингвокреативной природы ЯИ (связанной с «преднамеренным разрушением и или переключением ассоциативных стереотипов» восприятия и порождения языковых знаков» – см. [Гридина 1996]);

3) описать основные конструктивные принципы и операциональные приемы (механизмы) фразеологической игры в сфере молодежного жаргона;

4) выявить параметры ассоциативного контекста и функции фразеологических единиц в игровом дискурсе молодежного жаргона (с учетом их тематической отнесенности);

5) выработать модель лексикографического представления игрового фразеологизма с учетом его типа и функции в молодежном жаргоне.

**Методологической базой** исследования игрового фразеологического дискурса МЖ послужили основополагающие классические работы по теории фразеологии [Виноградов 1946, 1972; Жуков 1967, 1978, 1986, 2006; Ларин 1956; Молотков 1986 и др.]; работы в области лингвокультурологического (концептуального) описания ФЕ [Мокиенко 1980, 1989, 1990, 1999; Телия 1966, 1981, 1986, 1996; Гудков, Ковшова 2007 и др.]; социолингвистические изыскания, связанные с разграничением понятий «арго», «жаргон», «сленг» и специальные исследования особенностей названных форм языка на конкретном материале [Бондалетов 1966; Елистратов 2005; Крысин 2004; Скворцов 1977, 1992; Химик

2000 и др.]; разработка общей теории игры [Апинян 2003; Бахтин 1990; Ильясов 1998; Лихачев 1984, 1987; Пропп 1999; Ретюнских 2002; Хейзинга 1992 и др.] и концепции ЯИ в отечественной и зарубежной лингвистике [Арутюнова 1987, 1999; Береговская 1999; Витгенштейн 1958, 1985, 1994, 1999; Гридина 1996, 2008; Земская 1981; Норман 1987, 1994, 2006; Санников 1999, 2003].

В основе нашего исследования лежит понимание ЯИ как формы лингвокреативной деятельности, реализующей ассоциативный потенциал языкового знака и проявляющей осознанную интенцию говорящих к отступлению от речевого стандарта – преодолению речевых автоматизмов [Гридина 1996]. В соответствии с этой концепцией в работе обосновывается понятие фразеологической игры и игрового фразеологизма в сфере МЖ.

С одной стороны, в социолингвистических исследованиях МЖ противопоставляется *арго* как искусственному, узкоспециальному (тайному) языку замкнутой социальной группы [Русский язык 2003: 36]. С другой стороны, при существующей традиции отождествления сленга и МЖ, подчеркивается незамкнутость, большая открытость сленга (его распространение в молодежной коммуникации в целом) по сравнению с корпоративной культурой общения в МЖ. В соответствии с этими критериями под *молодежным жаргоном* (МЖ) нами понимается полуоткрытая лексико-фразеологическая система, применяемая той или иной подгруппой молодежной субкультуры с целью обособления от остальной части языкового сообщества (см., например, [Химик 2000]).

**Материалом для анализа** послужили ФЕ, почерпнутые методом сплошной выборки из Большого словаря русского жаргона [Мокиенко, Никитина 2001], Большого словаря русской разговорной экспрессивной речи [Химик 2004], Толкового словаря молодежного сленга [Никитина 2004]; Толкового словаря русского сленга [Елистратов 2005]; Словаря современного молодежного жаргона [Грачев 2006]. Примеры, иллюстрирующие функционирование ФЕ, были отобраны с помощью поисковых систем Mail.ru, Yandex, Google на Интернет-форумах различной тематики, а также использовались материалы Национального корпуса русского языка [<http://www.ruscorpora.ru>] и Машинного фонда русского языка [<http://cfrl.ru>]. Общий объем исследованных фразеологизмов МЖ – 695 единиц.

**Научная новизна** работы определяется введением в оборот нового фактического материала, не получившего до настоящего времени целостного систематизированного описания. Охарактеризовано понятие «игровой фразеологизм» в плане языковой техники его создания и специфических функций, обусловленных особенностями субкультуры носителей МЖ. Выделены основные виды игровых фразем (фразеологические трансформы (ФТ) и фразеологические неологизмы (ФН). Предложен алгоритм установления игрового статуса и анализа ассоциативного контекста фразеологических единиц МЖ с учетом конструктивных принципов их создания (фразеобразования на основе ЯИ).

**Теоретическая значимость** диссертации определяется расширением представлений природе ЯИ применительно к анализу ее конкретной разновидности (фразеологической игры) и сферы проявления (молодежному жаргону). Представленные модели игрового фразеобразования в МЖ могут быть методологическим аналогом для описания проявлений фразеологической игры в других сферах языкового творчества, способствуя углублению представлений о лингвокреативных механизмах ЯИ в целом.

**Практическая значимость** работы заключается в возможности применения полученных в ходе исследования моделей описания игровых фразеологизмов в практике составления специальных лингвокультурологических словарей, отражающих особенности современной языковой ситуации (в частности игрового фразеологического дискурса молодежного социума). Результаты исследования могут быть также положены в основу спецкурсов и спецсеминаров по проблемам речетворчества, фразеологии, лингвокультурологии и социолингвистики.

В работе использовался комплекс различных научных **методов**. При анализе языкового материала применялся *описательный метод*. Также были использованы *метод структурно-семантического анализа* (для характеристики формально-смысловой структуры игровой единицы), *метод компонентного анализа* (для установления ассоциативно-коннотативных элементов семантики игровых единиц), *метод контекстуального анализа* (для выявления функций игрового фразеологизма применительно к коммуникативной ситуации), *метод оппозитивного анализа* (для сопоставления по лингвистическим параметрам языкового прототипа и его игрового коррелята), *метод классификации* (для создания типологии принципов и приемов фразеологической игры). В процессе исследования лингвокультурологические данные, необходимые для анализа исследуемых единиц. Отбор и анализ единиц исследования осуществлялся с использованием методов сплошной выборки и количественной обработки полученных данных.

#### **Положения, выносимые на защиту:**

1. Фразеологическая игра – особый вид языковой игры, в основе которой лежат лингвокреативные механизмы образования ФЕ, связанные с актуализацией и намеренным переключением (ломкой) ассоциативных стереотипов их употребления и восприятия при помощи специальных лингвистических приемов трансформации и нового смыслового наполнения фразеологических структур. Фразеологическая игра эксплуатирует двойственную природу ФЕ, связанную с особенностями ее семантического контекста: несовпадением буквального обозначения ситуации (денотата) и целостного переносного смысла фразеологической номинации.

2. В МЖ как одной из сфер «неканонического» употребления языка узусальные фразеологизмы подвергаются повторной формально- смысловой актуализации и/или мотивационной реинтерпретации, приобретая статус *игровых фразеологических трансформ*; наряду с ФТ в игровом дискурсе МЖ представлены *фразеологические неологизмы*, образованные на базе образного и/или экспрессивно-оценочного переосмысления свободных словосочетаний и предикативных единиц.

3. Игровая направленность ФТ и ФН в коммуникативном регистре МЖ выражается в «сопротивлении» речевому официозу на основе «экспериментов» с языковыми формами и значениями в сниженном регистре «стёба», «ёрствования», иронического «опатажа» и т.п. – при наличии осознанной интенции носителей МЖ к отступлению от использования стандартных средств языковой номинации (в том числе фразеологических).

4. Обыгрывание узусальных фразем происходит на основе их формально-смысловой модификации, что задает новый ассоциативный контекст восприятия игровых трансформ; установление связи трансформы с прототипом создает эффект «ассоциативного наложения», «ассоциативной выводимости», «ассоциа-

тивной идентификации», «ассоциативной провокации» (что соответствует общей лингвокреативной стратегии ЯИ и реализующим ее конструктивным принципам). Конкретными приемами игровой «техники» при образовании ФТ выступают контаминация, реноминация, антонимические, синонимические, паронимастические замены компонентов, ситуативно уточняющие «вставки» словных элементов и другие разновидности структурно-семантического «обновления» узусальных ФЕ, а также переосмысление узусальных фразеологических структур без изменения их исходного внешнего облика (на основе ремотивации, в том числе буквализации значения ФЕ).

5. Фразеологические неологизмы МЖ образуются путем образного переосмысления исходного языкового «материала» в опоре на определенный тип фразеологических моделей. В основе техники создания ФН молодежного жаргона лежат механизмы метафоры, метонимии и синекдохи, гиперболы, литоты; неологическая фразеологизация часто основана на оксюморе, продуцирующем логический парадокс восприятия значения обыгрываемой прототипической единицы; в качестве специфических приемов создания игровых фразеологических неологизмов в современном МЖ выступают также «ложно ориентирующая» аббревиация и деаббревиация, антономасия, фразеологическая эвфемизация, имеющие функцию «комического остраниения» и реализующие оценочные и номинативные приоритеты субкультуры разных групп молодежного социума.

Основные положения диссертации **апробированы** на международной конференции «Лингвистика креатива» (Екатеринбург 2008); трех всероссийских научных конференциях «Человек в мире культуры» (Екатеринбург 2004); «Язык. Система. Личность» (Екатеринбург 2006); «Русский язык: человек, культура, коммуникация» (Екатеринбург 2007), на двух межвузовских конференциях «Философия и наука» (Екатеринбург, 2005); «Человек в мире культуры» (Екатеринбург 2005). Автор выступал с докладами на аспирантских семинарах кафедры общего языкознания и русского языка Уральского государственного педагогического университета. По теме диссертации опубликовано 7 статей.

**Структура работы.** Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения и библиографии.

### **Основное содержание работы**

Во **введении** обосновывается актуальность выбранной темы, определяются цель, задачи, материал и методология исследования, раскрывается его научная новизна, теоретическая и практическая значимость, формулируются положения, выносимые на защиту.

**Первая глава** диссертации *“Языковая игра в парадигме гуманитарного знания: теоретические подходы к исследованию феномена”* посвящена описанию того научного контекста, который позволяет определить, с одной стороны, свойства ЯИ в соотношении с игрой как видом человеческой деятельности (междисциплинарное понимание ее сущности), с другой стороны, уникальные характеристики ЯИ, связанные с ее субстанциональной природой и механизмами.

Существование многочисленных подходов к исследованию феномена игры является следствием сложности и неоднозначности данного объекта научного познания. Обобщая представленные в разных научных парадигмах характеристики игровой деятельности, можно представить некую совокупную модель этого феномена:

- игра – деятельностный процесс отображения и творческого преобразования и действительности, она способствует построению вероятностных моделей исследуемых явлений, конструированию новых художественных или философских систем [Ретюнских 2002; Рубинштейн 1989 и др.];
- игра локализована в рамках условного свободного пространства и времени, где играющий может действовать в соответствии с заданными правилами, отражающими содержание игры [Хейзинга 1992; Ретюнских 2002 и др.];
- игра выполняет развлекательную, тренировочную функции. Она служит одним из средств первичной социализации, способствуя вхождению нового поколения в человеческое сообщество. Являясь сферой эмоционально насыщенной коммуникации, игра объединяет людей разного социального и профессионального статуса по общности интересов. Кроме того, пространство игры сохраняет и воспроизводит архаичные навыки и ценности, утратившие с ходом времени свой первоначальный практический смысл [Хейзинга 1992; Апинян 2003; Берн 2003 и др.];
- игра – вид деятельности, связанный с проявлением творческой инициативы «игроков» (при действии в поле заданных правил игры возможностей) [Хейзинга 1992; Казакова 1999; Рубинштейн 1989 и др.];
- игра – вид деятельности с ярко выраженной эстетической составляющей, что сближает ее с искусством (в игре отсутствует «строгая» утилитарность, она самодостаточна как процесс спонтанного творческого самовыражения личности) [Шиллер 1966; Кант 1994; Хейзинга 1992; Казакова 1999; Ретюнских 2002 и др.].

Представляется, что перечисленные сущностные параметры игровой деятельности должны распространяться на все ее проявления (разновидности), в частности и на языковую игру.

В настоящее время в связи с изучением человеческого фактора в языке особый интерес приобретает исследование механизмов ЯИ как отражения психологической реальности значения вербальных знаков в сознании говорящих. Комплексное рассмотрение ЯИ как формы лингвокреативной деятельности, основанной на ассоциативных механизмах, представлено в концепции Т.А.Гридиной (1996). Данная концепция имеет операциональный характер, поскольку в ней разработана модель развертывания стратегий ЯИ с учетом конструктивных принципов и приемов, создающих нестандартный ассоциативный контекст восприятия и порождения игровой единицы. Творческие механизмы ЯИ определяются реализацией системного потенциала языка в речевой деятельности при наличии у говорящих осознанной интенции к нарушению «нормативных» запретов, что обусловлено коммуникативными потребностями не только прагматического, но и эстетического характера. Такое понимание природы ЯИ продуктивно для нашего исследования, поскольку создает перспективу рассмотрения игрового фразеологического дискурса с учетом нормативно-функциональных, интенционально - прагматических и коммуникативных установок в проявлении речевого творчества носителей МЖ.

Особую проблему составляет определение лингвокреативных механизмов фразеологической игры в соотношении с общей ассоциативной стратегией ЯИ, ориентированной на «деавтоматизацию» восприятия и продуцирования языковых форм и значений.



ФЕ как разновидность косвенной образной номинации «реализуют метафорический код языка» и «представляют своего рода художественно-изобразительные картины внешней и внутренней жизни, окрашенные мифологическими, религиозными, этическими представлениями разных времен» [Подюков 1991: 5]. Образование фразеологических значений изначально имеет характер ассоциативного отождествления буквально обозначенной ситуации и ее новой (условной) денотации. Результат этой лингвокреативной процедуры – приобретение номинацией целостного значения, не выводимого из суммы значений словных компонентов ФЕ. Это дает основание рассматривать «идиомообразование» как наиболее яркий по образности и «отлету фантазии» способ языкотворчества» [Человеческий фактор в языке 1991: 148]. Основу фразеологической игры составляет создание нового устойчивого выражения с «опознаваемыми» чертами прототипа при намеренном акцентировании ассоциативного контраста неузуальной единицы с ее языковым «субстратом» (исходными значениями и/или формой образующих компонентов) [см.: Гридина 1996].

Во **второй главе** *«Игровой фразеологический дискурс молодежного жаргона»* описывается специфика МЖ как сферы неканонической речевой деятельности и определяются понятия «игровой фразеологизм» и виды игровых фразеологизмов.

Для современной языковой ситуации характерно проникновение ЯИ во все социальные страты, и, прежде всего, в МЖ, где она выступает как яркая черта субкультуры корпоративного общения, в рамках которой «изобретение» новых единиц и употребление уже готовых сопряжено с экспрессией нестандартной формы речевого поведения. МЖ как лингвокультурный феномен характеризуется специфическим набором лексико-фразеологических средств, владение которым служит средством языковой самопрезентации его носителей (противопоставления себя носителям массовой речевой культуры, обусловленной социально регламентированными нормами).

Особенностью функционирования МЖ в современной языковой ситуации является его «открытость» в плане проникновения в другие функциональные подсистемы языка и широкое использование в неофициальной разговорной речи представителями разных возрастных групп, профессий и социального статуса. Ср., например, «заимствования» из МЖ в сфере рекламы (*«Разыгрался аппетит? Не тормози! Сникерсни!»*); публицистики (*«Реальный пацан»* должен вести себя «по понятиям». Иначе он «**неправильный пацан**» - статья о конфликте Грузии и Южной Осетии). Востребованность экспрессивного регистра МЖ – отражение «языкового вкуса эпохи.

В то же время (несмотря на тенденцию к расширению сферы своего функционирования) МЖ транслирует специфическую модель мировосприятия («локальную» картину мира), обусловленную возрастными вкусами и предпочтениями, профессиональными интересами молодежных субкультурных объединений (студенты, школьники, музыканты, компьютерщики и т.п.), в рамках которых формируются свои оценочные стереотипы (установки) восприятия действительности: шутливо-юмористическое, чаще ироническое, эпатажно-циничное (в стиле стёба), сниженно-вульгарное отношение к разного рода «атрибутам» жизни современного социума. Ср.: *почетный караул* ‘ухажер, который неотступно сопровождает девушку’; *нужно как папе римскому значок ГТО* ‘о чем-либо ненужном, бесполезном’; *белый дом* ‘туалет’.

Фразеологический дискурс МЖ также имеет профанизирующую и дискредитирующую (отрицающую традиционные культурные «ценности») направленность, что проявляется в процессах трансформации и переосмысления значений узуальных ФЕ, а также в окказиональном фразеотворчестве с использованием линвокреативной техники ЯИ.

Мы исходим из гипотезы, согласно которой фразеологическая игра в сфере неканонического речевого общения (в том числе в МЖ) «дублирует» механизмы узуального фразеобразования (обыгрывая соотношение прямого и переносного смыслового плана ФЕ или переключая ассоциативное восприятие фраземы в новое русло). При этом и игровая «обработка» традиционных фразеологических форм и значений, и создание окказиональных ФЕ в сфере МЖ сопряжена с отражением языковых приоритетов и реалий современной культуры молодежного социума.

Исследование живых тенденций пополнения фразеологического фонда русского языка невозможно без учета сложившихся в лингвистике традиций рассмотрения фразеологизма как языкового знака особой природы. В связи с существованием «широкого» и «узкого» понимания фразеологизма возникает необходимость выделения основных признаков, позволяющих идентифицировать единицы МЖ как обладающие фразеологическим статусом – с учетом источника фразеобразования и использованного приема (стратегии) его обыгрывания.

В целях нашего исследования представляется наиболее продуктивным определение ФЕ как любого сочетания слов или выражения, характеризующихся *воспроизводимостью, целостным* значением, как правило, *экспрессивно-оценочного характера* (см., напр., [Шанский 1996]).

Признак *воспроизводимости* позволяет включать в состав игровых фразем МЖ единицы, соотносительные с разными видами устойчивых номинаций, функционирующих в современном социокультурном пространстве – единицами традиционного фразеологического фонда, закрепленными в словарях, пословицами, поговорками, прецедентными высказываниями разной природы – из рекламного дискурса, кинофильмов, текстов художественной литературы, прецедентными именами и т.п. Ср., например, *сладкая парочка* ‘о двух влюбленных; о неразлучных людях; тесном партнерстве в каком-либо виде деятельности’; *герой нашего времени* ‘двоечник’; *мистер Икс* ‘учитель математики’; *добрый доктор Геббельс* ‘жестокий человек’; *точка, точка, запятая* ‘учитель (ница) русского языка’ и др.

Второй признак – *целостность значения ФЕ* – выступает важным критерием при определении исходной и вторичной номинативной функции, которую приобретет свободное сочетание слов (словоформа) или единица предикативного уровня при семантическом сдвиге, сообщающем ей смысловое единство в плане характеристики нового денотата. При этом в игровой ФТ просвечивает исходный фразеологический (в широком смысле слова) прототип (ср.: *Адиасы откинуть* ‘умереть’); в игровом ФН «считывается» модельная фразеологическая аналогия, лежащая в основе переосмысления свободного словосочетания или словоформы (при приобретении последней переносного значения, сообщающего ей новую номинативную и синтаксическую функцию). Ср., например, *по сараю* ‘о безразличном отношении к чему-либо’ и *по барабану* (с тем же значением и т.п.).

Третий признак – наличие у ФЕ *экспрессивно-оценочной коннотации* – важный показатель игровой интенции, связанной с функционированием соответствующей единицы как в общеупотребительном языке, так и в сфере МЖ. В частности данное свойство рассматривается нами как одно из доказательств перехода устойчивых выражений из сферы рекламного, терминологического и др. видов «нефразеологического» (в традиционном смысле) дискурса в статус неологических фразеологизмов МЖ (*не айс* ‘о чем-либо, что не соответствует ожиданиям’, заимствованное из текста рекламного ролика жевательной резинки и получившее в регистре молодежного общения устойчивые оценочные коннотации шуточного выражения отрицательной оценки). Интенция носителей МЖ к фразеологической игре чаще всего выражается в тональности шутки, иронии, эпатажа, стеба, ерствования.

При анализе ассоциативного контекста фразеологизмов МЖ нами принимались во внимание и такие важные свойства фразеологизма, как *образность* (косвенный характер фразеологической номинации) и *идиоматичность* (невыводимость значения ФЕ из суммы значений его элементов – при учете разной степени семантической спаянности словных компонентов в составе сращений, сочетаний и фразеологических единств). Выделение перечисленных признаков ФЕ в совокупности с описанием конструктивных принципов и приемов ЯИ, использованных при создании ФТ и ФН, определяет методику описания их ассоциативного контекста и функций.

Понятие *игровой фразеологизм* трактуется нами как результат применения лингвокреативной техники ЯИ, связанной с новой ассоциативной обработкой значений и/или формальным преобразованием единиц традиционного фразеологического фонда, а также образным переосмыслением свободных синтаксических структур как проявлением интенции носителей определенного типа культуры к «сопротивлению» языковому стандарту. Игровая фразеология МЖ имеет профанирующую направленность, представляя в комическом, юмористическом, иронически-сниженном ключе «высокие» морально-этические культурные ценности. При определении игрового статуса ФЕ учитывается контекст их употребления и стилистическая коннотация, отраженная пометами в специальных словарях, фиксирующих факты МЖ: *ирон.*, *шутл.*, *шутл.-одобр.*, *шутл.-ирон.*

В «трансформационном» и «неологическом» фразеобразовании МЖ выражается общее стремление носителей данного социального подязыка к «эксперименту» как форме нестандартной самопрезентации «своего я», выражению новых мировоззренческих установок с помощью собственной оценочно акцентированной «метафорики» (в том числе фразеологической). Ср., например, *грызть кочерыжку науки* (вместо *грызть гранит науки*); *горе от ума* ‘арм. наряд вне очереди’; *квадрат в квадрате* ‘о крайне тупом, безнадежно глупом человеке’; *упасть (свалиться, рухнуть, брякнуться) с дерева (с березы, с дуба)* ‘вести себя неадекватно ситуации, сойти с ума’ и т.п.

С учетом особенностей лингвокреативной техники создания игровых фразем мы выделяем два типа игровых ФЕ: игровые трансформы узуальных ФЕ и игровые фразеологические неологизмы, отличие между которыми устанавливалось по наличию / отсутствию у игровой ФЕ узуального фразеологического аналога (фразеологического прототипа) и характер трансформации прототипа.

Виды игровых ФТ определяются по следующему алгоритму:

а) совпадение формы игровой ФЕ с фразеологическим прототипом при различии (или при полном несовпадении) в значениях квалифицируется как семантическая трансформация (*синяя борода* об алкоголике; ср. *синяя борода* – о ревнивом муже [Бирих и др. 2005: 62]; *родная речь* ‘мат, нецензурная брань’; ср. *родная речь* ‘звучащая речь носителя языка’ [ФССРЛЯ, т. 2 2004: 261]); в качестве одного из источников для ФТ этого типа используются разного рода прецеденты (рекламные слоганы, названия художественных произведений и кинофильмов, цитаты, прецедентные имена и т.п.). Например, *дворянское гнездо* ‘учительская’ (ср. название романа И.С. Тургенева «Дворянское гнездо»); *Арина Родионовна* ‘охранник, личный телохранитель’ (ср. имя няни А.С.Пушкина);

б) различие в формальной структуре игровой ФЕ и узуального прототипа при сходстве (тождестве) значений квалифицируется как формальная трансформация (напр., *ни в зуб галошей* ‘совсем ничего не знать’, ср. *ни в зуб ногой* с тем же значением);

в) различие в значениях и формальной структуре игровой ФЕ и узуального фразеологического прототипа квалифицируется как формально-смысловая трансформация: *дышать на автоген* ‘быть очень старым, потрепанным, ненадежным в эксплуатации (об автомобиле)’; ср. *дышать на ладан* ‘о смертельно больном человеке’; *буха сапиенс* ‘любитель выпить’; ср. *homo sapiens* ‘человек разумный’.

**Игровые фразеологические неологизмы** рассматриваются как единицы, соотносительные с прототипическими свободными словоформами, словосочетаниями и единицами предикативного уровня (не имеющими статуса прецедентов). При этом исходные структуры получают новую номинативную функцию и целостное экспрессивно-оценочное значение на основе образного (метафорического) переосмысления. Например: *в шоколаде* ‘все в порядке, все отлично’; *почистить вывеску* ‘умыться’; *купить велосипед* ‘ирон. заняться’; *возьми ГЗМ* (= ГубоЗакатывающую Машину) ‘не рассчитывай получить что-либо’; *остановите землю, я сойду* ‘все надоело, опостылело, я в депрессии’. По данным проанализированной нами выборки в количественном отношении среди игровых фразеологических единиц МЖ преобладают неологизмы; в процентном соотношении ФН составляет 82 % (570 ФЕ), ФТ – 18 % (125 ФЕ).

Молодежный жаргон «балансирует» между тенденциями отмежеваться от обычного языка социума и в то же время полностью не утратить связь с ним. Игровая фразеология МЖ охватывают традиционные сферы фразеологические номинации, вместе с тем придавая им новую оценочную тональность, образно переосмысляя их в свете реалий, приоритетов носителей определенного подъязыка молодежного жаргона. Например, традиционная для фразеологического дискурса тематическая сфера «Характеристика человека», детализированная по разным аспектам, в МЖ представлена целым рядом специфических игровых трансформ и неологизмов:

- **характеристика человека по его интеллекту**

- ✓ о толковом, умном, рассудительном человеке: *есть копф на голове* (ср. *есть голова на плечах*); *масло в чайнике* (ср. синонимичную фразему *голова варит у кого*);

- ✓ о глупом человеке и ситуациях непонимания кем-либо чего-либо: *лох-несское чудовище* ‘умственно неполноценная личность’; *абстрактный Вася*; *Вова алюминиевый*; *здравствуй, дерево* (ср. традиционный метафорический смысл слова *дерево* по отношению к человеку); *смех без причины* – *признак не-*

оконченного высшего образования (ср. *смех без причины* – верный признак дурачины); *не врубинештин* (ср. жарг. *не врубаться*); *файлы не сошлись у кого*;

• **характеристика человека по особенностям характера**

✓ о трудолюбивом и деловитом человеке: *китайский доброволец, папа Карло*; *сам себе дедушка* ‘о человеке, который уверен в себе и не нуждается ни в чьих рекомендациях’ (ср. *сам себе голова*);

✓ о наивном человеке: *простой как ситцевые трусы* (ср. *простой, как три рубля одной бумажкой*);

✓ о человеке, проявляющем черты заносчивости, эгоистичности, не контролирующем свои эмоции, излишне суетливым: *баба-яга в тылу врага* ‘о шумном, взбалмошном человеке’; *включать звезду* ‘начинать капризничать, вести себя вызывающе’ (ср. *звездная болезнь*); *купить вертолет* ‘зазнаваться’; *носить-ся, как белочка больная* ‘очень суетиться’;

✓ о ленивом человеке: *тень отца Гамлета* ‘праздношатающийся, бездельник’; *трусы без резинки* ‘не загруженный делами, ничем не занятый человек’; *предохранители перегорели у кого* ‘о ком-либо, вышедшем из себя, не нашедшем сил сдержаться’;

• **характеристика человека по внешней манере поведения**: *включить ботаника* ‘сделать серьезный вид’; *Ты что, картриджа объелся?* ‘о странных поступках и действиях человека, который ведет себя, подобно сумасшедшему’ (ср. *белены объесться*);

• **характеристика человека по особенностям его внешности, физическим качествам и физиологическим состояниям**: *три метра сухостоя* ‘о высокой худой девушке’; *неотразим ни в одной луже* ‘о человеке, который думает, что выглядит красиво’; *сушить бивни* ‘улыбаться’; *Геракл сушеный* ‘о человеке, необоснованно считающем себя физически сильным’; *в состоянии курсива* ‘пьяный’; *извилины задымались* ‘о состоянии крайней усталости’; *давить Соньку* ‘спать, дремать’.

Аналогична специфика наполнения и других традиционных сфер фразеологической номинации, описанных в диссертации (сфера межличностных отношений; сфера трудовой деятельности человека и быта; сферы общей позитивной и негативной оценки разных сторон, ситуаций человеческой жизни), где представлены новые векторы ассоциативного осмысления существующих фразеологических прецедентов и моделей, соответствующие новой языковой реальности и оценочным установкам молодежного общения. Во всех случаях присутствует ярко выраженная юмористическая составляющая игровой интенции.

Одновременно появляются новые сферы фразеологической номинации, отражающие атрибуты культуры носителей разных подязыков МЖ:

• **сфера компьютерной атрибутики и Интернет - коммуникации** (источником пополнения МЖ служит компьютерный жаргон, о чем свидетельствует фиксация фразем данной группы в словарях МЖ и в целом их широкое распространение среди непрофессиональных пользователей компьютера): *даза банных* (игровая трансформа выражения *база данных*); *инвалид юзер* ‘неумелый пользователь компьютера’; *батоны жать* ‘работать с клавиатурой’; *мама родная* ‘материнская плата’; *на Емелю послать* ‘отправить сообщение по электронной почте’; ср. *написать (кинуть, бросить) мылом что* с тем же значением и т.п.;

- **сфера развлечений и спорта (временное сопровождение молодежи):** *музыка давать* 'проводит время в компании' (то же, что *тусоваться*); *делать дэнс* 'танцевать'; *заниматься конной греблей на коньках* 'не заниматься серьезно ни одним видом спорта';

- значительное число номинаций связано с использованием жаргонного подязыка студентов-музыкантов: здесь обыгрываются разного рода прецеденты из сферы классической и современной музыки разных жанров, которые функционируют как шуточные («замаскированные», основанные на звуковой мимикрии) параллели официальных названий: *песня кесаря* («Песня косаря» П.И.Чайковского); *римским корпусом в снегу рачком* (= Римский-Корсаков. «Снегурочка»); *водки найду* (омофонический игровой вариант названия песни группы «Смоуки» «What can I do?»); *петь в унитаз* 'петь фальшиво' (ср. *петь в унисон*).

Рассмотрение ассоциативного контекста единиц игрового фразеологического дискурса в МЖ требует обращения к специальным приемам их создания в рамках принимаемой нами типологии конструктивных принципов ЯИ (см. [Гридина 1996]).

В третьей главе «Техника языковой игры как фактор фразеологического дискурса в МЖ» описываются игровая техника создания фразеологизмов МЖ; разрабатывается комплексный алгоритм определения игрового статуса и анализа ассоциативного контекста единиц фразеологического дискурса МЖ в свете перспективы их систематизированного лексикографического представления.

Игровой фразеологический дискурс МЖ должен быть рассмотрен с учетом конкретных приемов языковой техники создания ФН или ФТ.

Выделенные виды игровых ФЕ по-разному «обрабатывают» типовые ситуации, фиксируемые устойчивыми образными номинациями. **Игровые трансформы** «восходят» к прототипам из сферы узуальных ФЕ и прецедентных феноменов, закрепленных в сознании носителей традиционной и массовой культуры современного социума. Среди игровых приемов образования ФТ можно выделить собственно формальные, формально-смысловые и семантические преобразования узуальных ФЕ:

В основе формальных модификаций узуальных ФЕ лежат ассоциации по фонетическому сходству, что служит средством придания исходным фраземам парадоксального смысла или новой экспрессивной нюансировки при сохранении номинативной функции. Формальный характер таких трансформаций определяется тем, что фонетическая идентификация (или частичное видоизменение, уподобление) словных компонентов фразем осуществляется по случайному принципу, не мотивировано их действительной смысловой связью. Применение данного типа ассоциирования создает, однако, условия для новой нестандартной «трактовки» прототипических смыслов узуальных ФЕ. Например, *не играет рояля* 'не имеет значения' (ср. *не играет роли* 'не имеет значения'), трансформация осуществляется за счет паронимастического наложения слов *рояль* и *роль*).

В основе формально-смыслового типа ассоциирования лежат сближения фразем и их словных компонентов, основанные на формальном и реальном смысловом сходстве или различии (синонимическом, антонимическом, тематическом и т.п.). Фонетическое видоизменение, замена или вставка каких-то компонентов варьирует (реинтерпретирует) содержание ФЕ, придает им экспрессивно-

оценочную функцию и соответствующую номинативную направленность. Ср. *вопрос на всплытие* 'дополнительный вопрос на экзамене, позволяющий студенту (курсанту) выйти из сложного положения' (ср. *вопрос на засыпку*).

В основе собственно семантического ассоциирования лежит переосмысление значений ФЕ без изменения их внешнего облика. Основой новой интерпретации ФЕ выступают разного рода семантические процессы (метафоризация, метонимические переносы и т.п.), изменяющие номинативную функцию или создающие двуплановость восприятия исходной узуальной фраземы на фоне ее игровой трансформы. Например, *второе дыхание* 'подсказка' (ср. *второе дыхание* 'прилив энергии, творческих сил после упадка, апатии, неудач').

Доминирующими для данных типов ассоциирования являются конструктивные принципы ЯИ «ассоциативного наложения», «ассоциативной интеграции», «ассоциативной идентификации» и «ассоциативной выводимости» [Гридина 1996].

Среди приемов создания ФТ в качестве основных (наиболее частотных, «популярных») в сфере МЖ можно выделить следующие:

#### 1. **Контаминация** как прием создания ФТ:

- ФТ, образованные способом контаминации двух и более фразем и обыгрывающие межязыковую синонимию: *о чем парле* 'выражение согласия: конечно, о чем разговор' (ср. *о чем разговор* 'то же, что о чем речь'). Замена компонента разговор синонимичным иноязычным эквивалентом *парле* (из франц. *parler* 'говорить') усиливает (обновляет) экспрессию исходной фраземы. Данный прием фразеологической игры создает эффект преднамеренного семантического дублирования исходного устойчивого выражения и его игрового коррелята (по принципу «ассоциативной идентификации» единиц разных лингвокультурных регистров;

- ФТ, образованные в результате контаминации двух и более нормативных устойчивых выражений, функционирующих в русском литературном языке: *русским по белому* 'четко, ясно, недвусмысленно' (ср. *русским языком говорить* 'совершенно ясно, недвусмысленно, так, что должно быть понятно каждому' и *черным по белому написано* 'со всей очевидностью, четко, ясно'). «Ассоциативная идентификация» фрагментов прототипических фразем создает дополнительный оценочный акцент в значении игровой трансформы (актуализируются коннотации «выражаться предельно категорично, без пиетета, недвусмысленно, как свойственно русскому характеру»).

#### 2. **Уточняющая ремотивация и реноминация** узуальных фразем

- замена одного из словных компонентов узуальных фразем характерологическим эквивалентом (на основе паронимастических ассоциаций и ложной этимологизации оценочной разновидности): *чихальный зал* 'читальный зал'. Ср. *читальный зал* (зал библиотеки). Игровой иронический контекст восприятия ФТ моделируется уточняющей реноминацией по принципу «ассоциативной выводимости» (подмены первого компонента исходной фраземы игровым модификатором, соотносительным с мотиватором *чихать*). Новая внутренняя форма игровой фраземы сообщает ему характеристический смысл «читальный зал, в котором чихают от книжной пыли». Как единица игрового дискурса МЖ данная ФТ выражает ироническое отношение к атрибутам «учености», «образованности», скучному времяпрепровождению в читальном зале (ср. *чихнуть над книгами*);

- ремотивация и реноминация ономастических структур: *Блин Клинтон* 'в знач. междом. выражение раздражения, досады'. Оценочный контекст восприятия игровой трансформы моделируется ассоциативной связью со стилистически сниженным междометием *блин!* как средством выражения досады (актуальным для экспрессивного регистра просторечия и МЖ). Данную ФТ можно рассматривать как шутливый эвфемизм, заменяющий, представляющий в смягченной и завуалированной форме обценное выражение;

3. **Структурно-семантическая трансформация** узуальных фразеологических структур или прецедентных выражений:

- игровые фразеологические оппозиты (ФТ, в которых отождествляемые словные компоненты выступают как «оппозиты», противопоставленные не столько лексическим значением, сколько оценочными коннотациями): *не голова, а дом терпимости* 'о знающем много излишнего, ненужного и противоречивого человеке'. Формальная трансформация исходного устойчивого выражения *не голова, а Дом советов* 'об умном, знающем, рассудительном человеке' в результате замены одного компонента оценочным оппозитом. Игровая трансформация выражает ироническое отношение к человеку, не способному отфильтровывать и систематизировать получаемую информацию, что мешает его «продуктивной» мыслительной деятельности;

- игровые фразеологические симиляры (ФТ, в которых отождествляемые словные компоненты выступают как «симиляры» - омофоны, паронимы, контекстуальные синонимы): *вот где собака порылась* 'о сути дела, сущности чего-либо'. Ср. *вот где собака зарыта* 'именно в этом заключается главное, вот в чем суть дела'. ФТ образована заменой компонента *зарыта* словоформой паронимичного глагола *порылась*. Игра лексическими и видовыми значениями симиляров *зарыта* и *порылась* (законченное и незаконченное, не доведенное до конца действие), а также «метатеза» субъектно-объектных отношений (ср. *собака зарыта* – *собака порылась*) создает комический эффект буквализации переносного смысла исходной фраземы, акцентируя сему «ослабленной» результативности предпринимаемых кем-то усилий (действий).

4. **Семантическое преобразование** как прием создания игровых ФТ.

- соотнесение с новым референтом на основе ассоциативных механизмов ремотивации (метафорического переосмысления, буквализации, актуализации оценочных коннотаций и т.п. через отсылку к новому денотату): *остров сокровищ* 'полка со школьными журналами'. См. роман Р.Л. Стивенсона «Остров сокровищ» (1883), название которого обладает символикой достижения самых заветных желаний, мечты об обладании чем-то очень ценным и уникальным, доступным не каждому; соответственно место сосредоточения «желанного». Семантическое переосмысление прецедентной номинации обусловлено ситуативной актуализацией оценочных коннотаций: *школьными журнал* – своеобразный атрибут «власти» учителя над учениками, служащий мерилом оценивания их знаний; *полка с журналами* – место, доступ к которому дозволен только «посвященным» (учителям);

- обыгрывание коннотативной семантики устойчивых образных выражений за счет их ситуативного уточнения: *курсы кройки и шитья* 'мед. курсы повышения квалификации хирургов'. Исходное значение фразеологического сочетания расширяется на основе метафорической ассоциации «процесс шиться и кройки – хирургическая операция». В применении к новой ситуации исходная номинация



имплицитно актуализирует двойной смысл: «курсы, на которых учат еще не опытных хирургов, использующих хирургический инструмент как «простые ножницы и иголку». Метафорический перенос расширяет семантический объем фраземы за счет углубления коннотативной зоны его восприятия;

■ «дешифровка» денотативной ситуации, обозначенной фразеологизмом (на основе буквального прочтения значений компонентов фраземы, придания ей нового номинативного ракурса): *Нашедшего выход затаптывают первым*. Игровая трансформа построена на буквальном прочтении, дешифровке исходной денотативной ситуации, обозначенной устойчивым выражением *найти выход* ‘найти способ разрешить какую-л. трудность, выйти из сложных обстоятельств и т. п.’. Актуализация прямого значения словосочетания *найти выход* ‘место, через которое выходят’ на фоне восприятия его переносного смысла создает игровой эффект обманутого ожидания.

Особой «ёрстующей» тональностью характеризуются игровые ФТ, профанизирующие сакральное содержание прототипических единиц (ср. *стена плача, дышать на автоген*). Оценочная ориентация игровых ФТ связана с акцентуацией характерных для носителей МЖ культурно-речевых приоритетов. В формальном плане это выражается в тенденции к использованию в качестве игровых эквивалентов единиц сниженного стилистического регистра, в семантическом плане – в ассоциативном выдвигании в зону актуального смысла ФТ значимых для сознания современного молодежного социума аспектов «образа» мира. Это касается, прежде всего, «перекодирования» восприятия денотативной ситуации, образно обозначенной (зашифрованной) узуальной ФЕ или прецедентной единицей.

Характер смысловой и формальной трансформации фразем зависит от типа исходной фразеологической структуры (структурной модели фразеосочетания или предикативной фразеоединицы), а также степени семантической спаянности исходной фраземы (принадлежности к фразеологическим сращениям, единствам или сочетаниям). В сфере МЖ игровой трансформации подвергаются в большей степени фразеологические единства, в меньшей степени фразеологические сочетания и сращения). В процентном соотношении это распределение выглядит следующим образом: фразеологические единства – 68 % (85 ФЕ); фразеологические сочетания – 24 % (30 ФЕ); фразеологические сращения – 8 % (10 ФЕ) (из общего числа рассмотренных трансформ – 125). При этом игровые ФТ приобретают мотивированность, соответствующую статусу фразеологического сочетания (их образный смысл легко считывается в контексте новой денотативной интерпретации). Данное наблюдение позволяет сделать вывод о том, что игровая палитра ФТ основана прежде всего на актуализации их внутренней формы. При этом осознание внутренней формы прототипической единицы стимулирует к лингвокреативной деятельности, требующей от говорящих способности к переклещению мотивационных стереотипов. Сращения в большей степени осмысляются при их игровой трансформации на основе парадоксальной (чисто формальной) реноминации в стилистически сниженном регистре.

Фразеологическая игра активно эксплуатирует (обрабатывает) единицы традиционного культурного фонда в соответствии с потребностями и ценностными установками неканонической (нонконформистской) формы общения в МЖ. Наиболее активной сферой-источником игровых ФТ выступает в МЖ тра-

диционный фразеологический фонд; из прецедентных прототипов в наибольшей степени задействован рекламный и художественный дискурсы.

**Фразеологические неологизмы** восходят к свободным языковым единицам (словоформам, словосочетаниям и предикативным структурам), которые изначально не имеют статуса фразеологизмов или прецедентных номинаций, высказываний, приобретших переносный (обобщенно-оценочный смысл). В отличие от ФТ фразеологические неологизмы строятся на обыгрывании исходной семантики прототипа и переосмыслении в опоре на определенный тип фразеологических моделей (имитации и аллюзивном обыгрывании этого сходства).

При этом «техника» языковой игры при образовании ФН основывается на тех же конструктивных принципах, что и при образовании ФТ. Доминирующими механизмами фразеобразования выступают:

- **метафора**, построенная по принципу «ассоциативной идентификации» и обыгрывающая сходство сопоставляемых ситуаций, предметов, явлений, действий (по характеру их протекания, результату, сходству внешних признаков и т.п.) при актуализации коннотаций, связанных с исходной референцией свободных словосочетаний (см., например, *стирать носки* ‘жевать резинку’ (перенос по сходству: при жевании резинки во рту совершаются такие же однообразные движения, как во время ручной стирки носков; ср. также: *жевательная резинка* и аллюзивно всплывающие фраземы *жевать резину* ‘о невнятной речи’ и *тянуть резину* ‘о медлительности в принятии какого-либо решения’); особым видом ФН выступает метафоризация на основе оценочных коннотаций предложно-падежных словоформ существительных, приобретающих семантику наречий образа действия в результате семантической транспозиции (процесса адвербиализации) статус наречий образа действия (*без тормозов* ‘о том, кто не в состоянии контролировать свои слова или действия, обычно неблагоприятные для окружающих’). В основе метафорического переосмысления лежат предметные эталоны;

- **гипербола и литота** как способ обыгрывания семантики сравнительных оборотов, приобретающих характеризующую функцию оценочных эталонов (см., например, *дешевле грибов* – оценочный эталон предельно низкой стоимости товара; *дурнее паровоза* – о человеке, который ведет себя неадекватно ситуации; *пьян, как сто китайцев* – об очень сильной степени опьянения); основой оценочной гиперболизации или литоты становится акцентирование стереотипов бытового сознания в свете новой номинативной ориентации обыгрываемых языковых единиц (ср. ассоциативный фон слова *паровоз*, включающий в себя бытовое представление о данном транспортном средстве – движется по прямой, строго по рельсам, ср. также *громоздкий, тяжеловесный* – соответственно в приведенном сравнении *паровоз* выступает эталоном прямолинейности, действия напролом;

- **оксюморонная фразеологизация** – создание ФН по принципу «ассоциативной провокации» на основе намеренного нарушения семантической, лексической и стилистической сочетаемости (ср., например, *закат солнца вручную* ‘о неумном, непрофессиональном исполнении чего-либо’). В качестве игровой техники создания фразеологических алогизмов часто выступает прием контрастной контаминации;

- **метонимия и синекдоха** (как ее разновидность), обыгрывающая пространственную смежность обозначаемых: *под vareжкой* ‘место встречи у па-

мятника танкистам на привокзальной площади г. Екатеринбурга' (по одной детали памятника – вытянутой руке статуи человека в специальной рабочей рукавице, обозначенной словом *варежка*, обычно употребляемым по отношению к одежде ребенка или женщины). Номинация целого по части с учетом шутливых коннотаций предложно-падежной словоформы, приобретающей устойчивую обстоятельственную семантику, создают эффект ЯИ;

- **новая референция при деонимизации** имен собственных и **онимизация** имен нарицательных, придающая им символический смысл. Обыгрываются имена собственные, приобретающие новую номинативную функцию и переходящие в разряд имен нарицательных (Например, *Петр Иванович* 'управление Московского уголовного розыска на ул. Петровка, 38', компонент фраземы *Петр* мотивируется названием улицы, где находится названное учреждение – Петровка). При обратном процессе имена нарицательные используются как собственные: *Сам Самыч* 'важный начальник'; новая единица образована по образцу *Сан Саныч* (от *Александр Александрович*);

- **фразеологическая эвфемизация**, основанная на замене ассоциативными эквивалентами (по смысловому или фонетическому сходству или противопоставлению) выражений, с помощью которых обозначаются темы и сферы, о которых неудобно или запрещено говорить открыто (читать *обязательную литературу* 'выпивать спиртное'; *пойти пос-с-смотреть*, как *с-с-солдаты из ружья с-с-стреляют* 'сходить в туалет');

- **создание фразем с парадоксальной внутренней формой при обыгрывании ассоциативного фона мотиваторов**: *чисто трактором кому что* 'неинтересно, безразлично, бесполезно кому-либо, что-либо'. Актуализируется представление о тракторе как о механизме, способном снести все на своем пути, мощном, «грубом», неповоротливом;

- образование ФЕ по аналогии с существующими в литературном языке **фразеологическими структурными моделями**: *до исторического материализма* 'давно, в незапамятные времена'. ФН образован по структурно-семантической модели 'предлог до + имя прилагательное + имя существительное', которая обозначает 'определенный временной отрезок, до которого произошло что-либо', распространенной в узуальной фразеологии (ср. *до рождения Христа*). Кроме того, происходит фразеологизация прецедентного феномена (*исторический материализм* 'марксистская теория развития общества и методология его познания');

- создание ФН на основе **парадоксальной мотивации**. Свободному словосочетанию или предикативной единице приписывается новая внутренняя форма без изменения внешнего облика (ремотивация) или модификация внешней оболочки словосочетания путем частичного приспособления к облику звуковой лексемы (реноминация) (ср. *зарядить Чайковского* 'выпить чаю'; *не копенгаген в чем* 'о некомпетентном, не разбирающемся в чем-либо человеке');

- создание ФН на основе **механизмов «ложной» аббревиации и деаббревиации**: *агентство ОБС* 'информация, не заслуживающая доверия; информация по слухам'; *ГИБДД – Гони инспектору бабки, двигай дальше*.

Обобщая сказанное о специфике игровой техники создания ФН, можно отметить их высокую продуктивность в игровом фразеологическом дискурсе (570 единиц (82 %) от общего числа рассмотренных ФЕ – 695). Механизмы создания новых фразеологических единиц разнообразнее, чем механизмы, используемые

для создания фразеологических трансформ. Эти приемы направлены на создание абсолютно новой игровой единицы.

Особой проблемой является лексикографическая фиксация ФЕ молодежного жаргона, которая должна осуществляться с учетом их игрового статуса и использованной техники ЯИ: конструктивного принципа и приема, моделирующего ассоциативный контекст игрового фразеологизма. Словарная семантизация фразеологизмов МЖ предполагает отражение последовательно реализуемых процедур их предварительной «обработки» на основе предложенных алгоритмизированных процедур: 1) определение значения ФЕ (с учетом контекстов его употребления, зафиксированных в живой речи носителей МЖ и/или в уже существующих словарях); 2) сопоставление ФЕ с фактами узуса (при наличии узуальных прототипов – отнесение к типу ФТ; при отсутствии фразеологического прототипа – к ФН); 3) описание приема (способа) трансформации ФЕ или механизма (способа) фразеологического переосмысления свободного сочетания слов; 4) определение конструктивного принципа, создающего ассоциативный контекст игровой ФЕ. В качестве дополнения в словарную статью следует вводить стилистические пометы и культурологическую информацию, связанную с указанием на источник игрового фразеобразования или сферу функционирования его игрового фразеологического коррелята.

Представим возможные варианты словарных статей, описывающих семантику игровых трансформ и игровых неологизмов.

**Греметь арматурой**, шутол.-ирон. *Об очень худом человеке.* Фразеологический неологизм молодежного жаргона образуется на базе метафоризации свободного словосочетания (*арматура* – ‘стальной каркас железобетонных сооружений’). При метафорическом переосмыслении актуализируется сема ‘каркас’ как компонент значения слова *арматура*. Ср. *греметь арматурой* и прототипическое синонимичное выражение *греметь костями*. В плане развития метафорического смысла компонента *арматура* аналогом может выступать использование слова *скелет* по отношению к человеку – на основе переноса по сходству внешнего вида (*скелет* – ‘1. Совокупность костей, составляющих твердую основу, остов тела человека и животных. 2. перен. Остов, каркас’). В основе фразеологической игры лежит принцип «ассоциативного наложения». ФЕ иронически называет физическое состояние человека и при этом служит средством сниженной экспрессивной оценки: *Три недели на диете, а теперь гремит арматурой* [Никитина 2004: 25]. Приведенная единица занимает промежуточное положение между трансформой узуальной ФЕ (если принять за основу жаргонного варианта реальную фразу *греметь костями*) и образованием фразеологического неологизма (если рассматривать *греметь костями* лишь как фоновый, структурный аналог, тиражируемую семантическую модель).

**Кровельные работы**, шутол. 1. *Психиатрия, психиатрическое лечение.* 2. *Навязчивое воздействие на сознание.* Фразеологический неологизм молодежного жаргона возникает в результате метафоризации свободного словосочетания (ср. *кровля* ‘крыша, настил на стропилах’ [Ожегов 1989: 248] и *крыша* жарг. ‘голова, разум’ [Никитина 2004: 327]). Метафорическое развитие смысла выражения *кровельные работы* аналогично направлению переноса *крыша* «верхняя часть дома» – *крыша* «голова»: *кровля* «то, чем покрывают крышу» – *кровля* «голова»; отсюда *кровельные работы* – эвфемистическая и/или экспрессивная замена названия науки и процесса лечения психических отклонений. Ср. разг.

выражения *крышу снесло, крыша поехала, крыша в пути. Кровельные работы* – буквально работы по укреплению крыши, ассоциативно – процесс лечения заболеваний, связанных с работой головного мозга. Семантика игрового фразеологизма смоделирована по принципу «ассоциативной выводимости», исходное словосочетание в результате фразеологизации получает специфическую (новую) номинативную функцию и экспрессивные коннотации, связанные с отрицательной оценкой психических отклонений. Ср.: *Колобок после кровельных работ стал тихим; Пенёк целый год донимал публику кровельными работами* [Никитина 2004: 581].

**Плакать в бронезилетку**, шутол. *Жаловаться кому-либо на что-либо*. Фразеологическая трансформация. Ср. *плакать в жилетку* ‘жаловаться на свою судьбу, ища в ком-либо сочувствия, утешения’. Трансформация осуществляется за счет контаминации (омофонического наложения) узуальных ассоциатов *жилетка* (в составе исходной единицы) и *бронезилет*. Конструктивными принципами фразеологической игры являются «ассоциативная интеграция» и «ассоциативная провокация». Введение нового компонента (контаминанта) в состав исходной ФЕ придает ей неожиданный ракурс восприятия (смысл исходной ФЕ ‘жаловаться в надежде на сочувствие’ в игровой трансформе уступает место смыслу ‘плакать, жаловаться впустую’). Обновление ФЕ связано с ее частичным формальным преобразованием. Фразеологическая трансформация содержит образную конкретику, связанную с семей «непробиваемый» в значении мотиватора *бронезилет*. ФЕ *плакать в бронезилетку* называет ситуацию проявления эмоций, не имеющую «шансов на успех» и усиливает ироническое отношение к описываемой ситуации: *Сегодня, люди, не разбирающиеся в политике, ни на кончик мизинца, дружно собрались в сквере на Пушкинской поплакаться о своей ничтожной никчемной политической судьбе в бронезилетки местным ментам* [Живой журнал // <http://www.livejournal.com>].

**Птичка обломинго пролетела**, шутол. *О том, что не осуществилось что-либо, задуманное*. Фразеологический неологизм создается на основе намеренной ложноэтимологической реноминации слова *фламинго* по сближению с *обломиться* (жарг. ‘потерпеть неудачу’), *облом* (жарг. ‘неудача, невезение’), *обломно* (жарг. ‘неудачно, плохо’), *обломный* (жарг. ‘неудачный плохой’) и введение игрового коррелята в типовой контекст, связанный с семантикой прототипа (ср. *птичка ФЛАМИНГО пролетела*). В молодежном жаргоне ФЕ служит шутовым фразеологическим синонимом к существующим номинациям *облом* и *обломиться*. Ср.: *Ну что ж, друзья, над очередным предсказанным "концом света" опять пролетела птичка Обломинго* [Exler.Ru].

В **заключении** обобщаются результаты проведенного исследования, излагаются основные выводы и перспективы изучения языковой игры.

В современной языковой ситуации МЖ расширяет сферу своего влияния, не ограничиваясь только молодежной аудиторией, что требует анализа его единиц в функциональной «перспективе». Фразеология МЖ – один из «живых» ресурсов пополнения экспрессивного фонда русского языка, позволяющий судить о лингвокреативной деятельности носителей определенной субкультуры в контексте общего языкового «вкуса эпохи».

**Статьи, опубликованные в рецензируемых научных изданиях, включенных в реестр ВАК МОиН РФ**

1. Гридина, Т.А., Полухина, В.В. Игровой фразеологический дискурс молодежного жаргона [Текст] / Т.А. Гридина, В.В. Полухина // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Русская филология». – № 2. – 2007. – М.: Изд-во МГОУ. – с. 18-23.

**Публикации в сборниках научных трудов и материалах научных конференций**

1. Полухина, В.В. Структура концепта «Время» во фразеологической картине мира [Текст] / В.В. Полухина // Человек в мире культуры: Материалы III Всероссийской научно-практической конференции 30 апреля 2004 г., Екатеринбург, 2004. – с. 159-161.

2. Полухина, В.В. Фразеологическая игра в сфере молодежного жаргона [Текст] / В.В. Полухина // Linguistica ivenis: Сб. научных трудов молодых ученых. Выпуск 5. Дискурс и текст. – Екатеринбург, 2005. – с. 193-201.

3. Полухина, В.В. Фразеологическая игра с прецедентными феноменами в молодежном жаргоне [Текст] / В.В. Полухина // Языковая игра. Детская речь: Материалы всероссийской научной конференции «Язык. Система. Личность» 23-25 апреля 2006 г., г. Екатеринбург./ Урал.гос.пед.ун-т. – Екатеринбург, 2006. – с.128-136.

4. Полухина, В.В. Фразеологические трансформы молодежного жаргона [Текст] / В.В. Полухина // Русский язык: человек, культура, коммуникация: сб. статей. Екатеринбург: УГТУ-УПИ, 2008. Часть 2. – с. 71-77.

5. Полухина, В.В. Философские концепции игры [Текст] / В.В. Полухина // Философия и наука: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции аспирантов и соискателей «Философия и наука» 11 мая 2005 г./ Урал.гос.пед.ун-т. – Екатеринбург, 2005. – с. 66-68.

6. Полухина, В.В. К вопросу об определении понятия «Игровой фразеологизм» [Текст] / В.В. Полухина // Человек в мире культуры: Материалы научно-практической конференции 28 октября 2005 г., г. Екатеринбург/ Урал.гос.пед.ун-т. – Екатеринбург, 2005. – с. 66-68.

Подписано в печать 13.10.08. Формат 60 x 84/16  
Бумага для множ. ап. Печать на ризографе. Уч.-изд. л.1,0  
Тираж 100 экз. Заказ  
ГОУ ВПО «Уральский государственный педагогический университет»  
Отдел множительной техники.  
620017 Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26  
E-mail: [ustu@ustu.ru](mailto:ustu@ustu.ru)